

**KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM
MEMBERIKAN EDUKASI MENGENAI DAMPAK NEGATIF *MOBILE*
*LEGENDS***



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata 1
pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh :
EVIT LIDIANA
L 100 150 059**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MEMBERIKAN EDUKASI
MENGENAI DAMPAK NEGATIF *MOBILE LEGENDS***

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

EVIT LIDIANA

L 100 150 059

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Ratri Kusumaningtyas, S.Pd., M.Si

NIK. 100.1689

HALAMAN PENGESAHAN

**KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MEMBERIKAN EDUKASI
MENGENAI DAMPAK NEGATIF *MOBILE LEGENDS***

OLEH

EVIT LIDIANA

L 100 150 059

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Pada hari Jum'at, 19 Februari 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Ratri Kusumaningtyas, S.Pd., M.Si
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Rina Sari Kusuma, S.Sos., M.I.Kom
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Vinisa Nurul Aisyah, S.I.Kom., M.I.Kom
(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan,

Nurgiyatna S.T. M.Sc. Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 14 April 2021

Yang menyatakan



EVIT LIDIANA

L 100 150 059

KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MEMBERIKAN EDUKASI MENGENAI DAMPAK NEGATIF GAME *MOBILE LEGENDS*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak pada saat memberikan edukasi dampak negatif dari game *Mobile Legends*. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif game *Mobile Legends*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara mendalam. Subjek dalam penelitian ini yaitu empat anggota keluarga antara lain ayah, ibu dan empat anak yang memainkan game *Mobile Legends*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa komunikasi keluarga dalam tipe skema percakapan yang dilakukan antara orang tua dan anak adalah menggunakan skema *conversation orientation* dan *conformity orientation*. Dalam skema *conversation orientation* terdapat orang tua yang terbiasa melakukan percakapan dan tidak terbiasa melakukan percakapan. Orang tua memberikan edukasi pada anaknya saat bersantai di rumah. Edukasi yang dijelaskan pada anak seperti menyebabkan kemalasan, merusak kesehatan mata, dan depresi. Berikutnya skema *conformity orientation*, yaitu terdapat anak yang patuh pada orang tuanya, mereka akan lebih mudah diberi tahu dan akan menuruti nasihat maupun edukasi yang diberikan oleh orang tuanya, mereka anak-anak yang terbiasa berkumpul dan meluangkan waktu bersama orang tuanya. Kemudian terdapat anak yang lebih memiliki sifat individualis sehingga lebih sulit untuk mematuhi nasihat yang diberikan oleh orang tuanya.

Kata Kunci : Komunikasi Keluarga, Skema Hubungan Keluarga, *Mobile Legends*.

Abstract

The purpose of this research is to understanding the communication between parents and their children when providing education about the negative impact of *Mobile Legends* games. The formulation of the problem contained in this study is how the communication between parents and children in providing education about the negative impact of the *Mobile Legends* game. The research method used is descriptive qualitative with in-depth interview data collection techniques. The subject in this study were four family members, including father, mother and four children who played the *Mobile Legends* game. The results of the study indicate that family communication scheme carried out between parents and children uses the *conversation orientation* and *conformity orientation* schemes. In the *conversation orientation* scheme, there are older people who are used to having conversations and are not used to having conversations. Parents provide education to their children while relaxing at home. Education described in children such as causing laziness, damaging eye health, and depression. Next is the *conformity orientation* scheme, which is that there are children who are obedient to their parents, they are children who are accustomed to hanging out and spending time with their parents. Then exposed to children who have a more individualistic nature so that it is more difficult to obey the advice given by their parents.

Keyword : Family Communication, Family Relationship Scheme, *Mobile Legends*.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dalam keluarga merupakan hal penting untuk menentukan sebuah perubahan bentuk dari hubungan keluarga. Keluarga menjadi orang yang pertama saat melakukan sebuah

komunikasi, terutama orang tua. Dengan seringnya melakukan percakapan antara orang tua dan anak akan membuat hubungan sesama anggota keluarga semakin erat. Melalui sentuhan hangat, seorang orang tua akan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal terhadap anaknya. Sehingga begitu pentingnya komunikasi yang dilakukan antara orang tua dengan anaknya, maka peran orang tua akan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam menciptakan pembentukan perilaku anak. Seperti yang terdapat dalam teori yang dikembangkan oleh Mary Anne Fitzpatrick, bahwa gambaran yang terdapat dari suatu hubungan akan berdasarkan dari pengalaman sendiri dan memandu suatu perilaku dalam menjalani sebuah hubungan.

Komunikasi yang terjadi dalam hubungan keluarga khususnya antara orang tua dan anak sangatlah penting mengenai lingkungan sosial dan pendidikan mereka. Anak-anak yang akan menjadi sorotan adalah anak usia Sekolah Dasar. Keluarga merupakan satu kesatuan yang dibentuk untuk saling berinteraksi dan saling berhubungan. Komunikasi antara orang tua dan anak memiliki faktor pengaruh yang besar terhadap lingkungan masyarakat. Dengan terjalannya hubungan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan membuat seorang anak dalam membentuk nilai sikap yang akan dibawa saat mereka berada di lingkungan masyarakat.

Membahas pembentukan moral maupun perilaku anak tidak akan dapat dipisahkan dari peran orang tua dalam proses tersebut, tak terkecuali dengan proses pembentukan perilaku. Menurut Yerby, Buerkel Rotgfuss dan Bochner, dalam Jurnal (Santosa, 2019) bahwa percakapan merupakan tanggung jawab paling penting yang harus dimiliki oleh keluarga terhadap satu sama lain, seperti komunikasi verbal maupun non verbal untuk pembentukan suatu konsep diri. Lingkungan diluar keluarga seperti lingkungan sosial juga bisa ikut andil dalam pembentukan suatu perilaku anak, karena anak dapat meniru apa yang mereka lihat (Ramadhani, 2013). Namun peranan bukan hanya mengarah ke suatu hal saja, ada pun yang berkaitan dengan masalah edukasi *game online*, bahkan edukasi lainnya. Seperti halnya peran orang tua sangatlah penting dalam memberikan edukasi mengenai dampak *game online*. Dengan ini orang tua pun harus memberi tahu kepada anaknya bahwa *game online* jika terlalu sering dimainkan akan berakibat buruk, misalnya akan berdampak ke masalah prestasi di sekolah. Oleh sebab itu orang tua memiliki peran untuk mengawasi anak-anaknya dalam kebiasaannya bermain *game online*, sehingga anak dapat dikontrol dengan kebiasaannya bermain *game online* agar tidak mengganggu belajarnya pada saat dirumah maupun di sekolah.

Saat ini perkembangan teknologi semakin modern dan seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan teknologi-teknologi baru yang tidak terhitung jumlahnya, sehingga setiap orang tidak dapat menghindari dari kemajuan teknologi yang ada (Prastya, 2018). Teknologi

yang beragam ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu teknologi yang saat ini paling berkembang dengan pesat adalah internet. Menurut (Nurlaela & Ibsik, 2017) bahwa perkembangan teknologi akan membuat perkembangan anak pada sisi negatif, semakin berdampak dalam kehidupan sehari-hari nya dan dalam perkembangan pada anak. Teknologi informasi tidak akan lepas dalam kehidupan sehari-hari pada setiap orang. Hal ini dikarenakan teknologi informasi sudah ada sejak lama dan hingga kini akan semakin berkembang. Masyarakat dapat lebih mudah untuk memperoleh informasi terbaru secara cepat dan informasi yang aktual (Nurudin, 2018).

Di Indonesia dalam penggunaan internet sudah mengalami peningkatan yang sangat tajam dari tahun ke tahun. Menurut survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia menyatakan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia saat ini telah terhubung dengan internet. Survei yang dilakukan selama tahun 2018 itu mendapatkan bahwa 171,17 juta penduduk Indonesia sudah terhubung internet, dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta orang. Dengan adanya teknologi saat ini jadi lebih mudah diterima, sehingga penggunaanya lebih banyak anak-anak dibandingkan orang tua. Dari hal ini, maka orang tua harus lebih memiliki usaha untuk mengenalkan hal tersebut.

Teknologi internet yang banyak digemari saat ini adalah *game online*. Dengan adanya *game online* akan menjadi salah satu teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan. Menurut Bodenheimer (1999), *game online* yaitu program permainan yang dapat tersambung dengan jaringan dan dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, permainan itu sendiri memiliki tampilan gambar yang menarik. *Game online* di Indonesia pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90, yaitu ketika game Nexian itu muncul, menurut Soebastian, 2010 dalam (Prastya, 2018).

Sejak awal munculnya *game online* ini semakin berkembang dan beraneka ragam jenisnya. Dengan semakin berkembang nya teknologi ini akan semakin banyak pula penggunaanya yang terutama adalah anak-anak yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar. Banyaknya dampak yang dapat ditimbulkan karena sering bermain *game online*, salah satu halnya adalah membuat seseorang yang bermain *game online* akan menjadi ketergantungan, yang akibatnya mereka rela berjam-jam didepan gadget demi memainkan game kesukaannya. Banyak terjadi kasus-kasus yang disebabkan karena kecanduan *game online*, diantaranya banyak anak-anak yang kurang mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan malas belajar hanya untuk bermain *game online* kesukaannya (Suryanto, 2015). Game yang biasa sering dimainkan oleh anak-anak yaitu *Mobile Legends*. Dengan mudahnya mereka

memainkan game tersebut karena hampir setiap anak memiliki gadget masing-masing. Sehingga mereka memainkannya dimana pun dan kapan pun.

Mobile Legends merupakan salah satu *game online* yang saat ini menjadi game paling favorite di *appstore*, tak heran jika pemainnya saat ini di Indonesia sangatlah banyak. Menurut pernyataan Operational Manager Moonton Indonesia dalam jurnal (Andini, dkk 2019) bahwa di Indonesia pemain game *Mobile Legends* mencapai 50 Juta pemain. Durasi untuk bermain *Mobile Legends* sangatlah lama, untuk satu kali pertandingan bisa menghabiskan 5-40 menit, apa bila team lawan kuat maka permainan akan menyelesaikan lebih dari 40 menit. Bahkan permainan dilakukan tidak hanya untuk satu pertarungan, tetapi akan lebih dari satu kali. Hal ini yang disebabkan game *Mobile Legends* akan berdampak negatif untuk penggunaanya yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Mereka akan memakan waktu lebih lama untuk memainkan *Mobile Legends* dibandingkan waktunya untuk belajar. Selain itu dampak negatifnya adalah mereka akan lebih fokus ke gadgetnya, dan jarang bersosialisasi dengan lingkungannya.

Akan tetapi pada saat ini game online terutama *Mobile Legends* tidak selalu menjadi hal yang buruk bagi pemainnya. Sebab, pada saat ini game online pun sudah menjadi bagian dari *Esports* bahkan telah masuk dalam daftar ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat-bakat. Indonesia pun menjadi tuan rumah dan mengikuti kompetisi Mobil Legends South East Asia Cup pada tahun 2017. *Esports* juga memiliki manfaat bagi pemainnya, salah satunya adalah membantu menghilangkan stres. Namun beberapa orang tua tidak mengizinkan anaknya untuk terlalu sering bermain game online tersebut. Hal ini dikarenakan mereka terlalu khawatir dengan kesehatan dan perkembangan anaknya.

Menurut BBC (2005) dalam (Young, 2009) mengatakan bahwa ada seorang pria yang berasal dari Korea Selatan berusia 28 tahun meninggal disebabkan memainkan game *Starcraft* dalam waktu 50 jam berturut turut. Terdapat laporan, pria tersebut tidak tidur dengan teratur bahkan hanya makan sedikit. Meskipun tidak adanya otopsi secara langsung pria tersebut diyakini meninggal karena gagal jantung yang disebabkan oleh kelelahan. Kecanduan game online dapat menyebabkan konsekuensi yang sangat besar bagi pemain. Terkadang mereka rela tidak tidur hanya untuk menyelesaikan misinya yang terdapat dalam *game online* nya (Young, 2009).

Dalam penelitian yang telah dilakukan Rayadi (2018) bahwa dampak negatif yang akan timbul jika anak sering bermain game *Mobile Legends* antara lain: 1) dampak sosial, anak akan menjadi sulit untuk berinteraksi dalam lingkungannya karena terlalu banyak bermain game nya sehingga membuat mereka tidak peduli dengan sosial yang ada disekelilingnya. Novrialdy

(2019) menjelaskan bahwa sebagian *gamer* akan merasa menemukan jati dirinya saat bermain *game online*. Hal ini akan membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga membuat kurangnya berinteraksi (Marcovitz, 2012) dalam (Novrialdy, 2019). 2) dampak psikis, hal ini akan terjadi apabila terlalu sering memainkan *game online* dapat membuatnya menjadi cemas dan konsentrasi dalam belajar pun ikut terganggu. 3) dampak fisik, terlalu seringnya bermain *game online* juga akan mengganggu fisik si anak seperti mata akan cepat lelah dan akan berakibat mata jadi rusak. Secara psikologis efek dari seringnya bermain *game online* akan membuat mereka lebih senang bermain sendiri tanpa adanya interaksi dengan teman sebayanya (Syahrani, 2015).

World Health Organization (2018) dalam penelitian Novrialdy (2019) mendefinisikan bahwa kecanduan *game online* menjadi gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol berdasarkan game dengan meningkatnya prioritas yang terdapat pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut akan terus dilakukan walaupun memberikan konsekuensi yang negatif. Maka pengawasan orang tua sangat dibutuhkan agar anak dapat terkontrol dengan baik dan tidak menjadi pecandu *game online*. Dengan diberikannya edukasi mengenai dampak-dampak pada game *Mobile Legends* anak akan sedikit lebih mengerti.

Memang dampak dari *game online* tidak semua negatif, seperti game-game edukasi yang terdapat di *appstore* tersebut berdampak positif. Dalam penelitian (Nurlaela & Ibsik, 2017) menjelaskan bahwa dampak dari *game online* tidak selalu negatif melainkan ada sisi positifnya, yaitu dengan belajar mengenal dunia internet dan memberikan rasa rileks serta hiburan. Namun fokus dalam penelitian ini yang akan diambil adalah dampak negatif dari *game online*. Beberapa dari *game online* memang berdampak negatif, dapat memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya terutama anak-anak, maka dari itu perlu adanya pengawasan sejak dini terhadap anak-anak agar tidak menjadikan sebuah kecanduan pada *game online* yang nantinya akan mengakibatkan hal-hal yang tidak diinginkan (Permana, 2015). Menurut data yang dilansir oleh Kepala Biro Humas Kominfo kepada Okezone terdapat sekitar 30 Juta anak yang aktif dalam bermain game.

Alasan perlunya dilakukan penelitian mengenai tema komunikasi orang tua dan anak ini, yaitu pernah terjadi fenomena kesehatan yang menurun pada anak yang disebabkan oleh terlalu seringnya fokus pada game online tersebut, sehingga anak-anak menjadi lupa dengan kebutuhan lainnya seperti makan. Maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai komunikasi orang tua dengan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak *game online Mobile Legends*. Dengan adanya penelitian ini, peneliti akan lebih mengetahui pola komunikasi

orang tua yang diberikan pada anaknya ketika memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari *game online* tersebut.

Adapun penelitian terdahulu yang akan dijadikan sebagai acuan dalam proses penelitian ini. Pertama, penelitian ini dibuat oleh Yosua Andre Widiyanto, Desi Yoanita, dan Agusly Irawan, dibuat pada tahun 2019. Dengan judul Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain *Game online*. Dengan hasil penelitian yang diperoleh adalah, peraturan yang dibuat oleh keluarga disampaikan secara jelas, peraturan yang tidak dapat dinegosiasi dengan sembarang dalam keluarga, terdapat hukuman apabila melanggar peraturan yang telah ada dapat membuat anak tidak kecanduan bermain *game online*. *Support* orang tua, penguasaan teknologi oleh orang tua, dan waktu bersama keluarga yang membuat orang tua akan lebih mudah melakukan komunikasi yang baik dengan anaknya mengenai cara agar si anak terbebas dari kebiasaannya bermain *game online*, sehingga anak tidak kecandua bermain *game online* yang sering mereka mainkan. Penelitian kedua dibuat oleh Rayadi, pada tahun 2018. Dengan judul, Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis. Hasil dari penelitiannya adalah, orang tua masih memantau anak-anak yang bermain di rumah dan diluar rumah. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan anak bermain game adalah, 1) komunikasi yang kurang maksimal. 2) pengawasan jadi kurang maksimal dalam mengawasi aktivitas sehari-harinya. 3) adanya kejenuhan. 4) pengaruh lingkungan bermain. Adapun efek dari kebiasaan game online adalah: 1) Efek Positif, menghilangkan stres dan dapat mempelajari kerjasama yg baik. Dampak negatifnya adalah, sosial akan memburuk, psikologis, dan fisik. Dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan, terdapat persamaan dan perbedaan. Dalam penelitian yang pertama hanya meneliti orang tua saja dan anak yang diteliti adalah remaja. Penelitian ini pun lebih fokus pada peraturan yang dibuat pada keluarga dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online*. Kemudian perbedaan dari penelitian kedua adalah, penelitian tersebut lebih mengarah pada mengawasi anaknya. Terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, penelitian ini akan fokus pada pola komunikasi orang tua pada anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari *game Mobile Legends*. Kemudian penelitian ini akan dilakukan dengan informan orang tua dan anak-anak dengan usia masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Dengan mentransformasikan berbagai pendapat, serta mengacu pada teori Marry Anne Fitzpatrick, penelitian ini lebih mengacu pada orientasi yang disebutkan oleh Fitzpatrick yaitu *Conversation Orientation* dan *Conformity Orientation*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif *game Mobile Legends*?

1.2 Teori Terkait

1.2.1 Komunikasi Keluarga

Komunikasi keluarga merupakan penyampaian pesan komunikasi yang ada dalam anggota keluarga sebagai suatu proses komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak-anaknya, menurut Evelyn Suleman, 1990:34 (dalam Lalamentik 2019). Komunikasi dalam keluarga dapat terjadi secara timbal balik, bisa dari orang tua ke anak maupun anak ke orang tua. Dalam komunikasi keluarga terdapat tanggung jawab orang tua yang harus mendidik anak. Adapun norma yang diwariskan orang tua kepada anak seperti halnya norma agama, norma akhlak, norma sosial, norma etika, dan norma moral, menurut Bahri, 2004 (dalam Prastya, Rande, & Ghufro, 2018).

Keluarga merupakan sosok paling utama dalam kehidupan manusia, khususnya untuk anak-anak. Maka dari itu harus ada dukungan atau pelajaran yang didapat dari keluarga terutama orang tua pada anak (Thariq, 2018). Komunikasi keluarga merupakan hal yang selalu dilakukan terus menerus dalam kehidupan manusia. Jika tidak adanya komunikasi yang terjalin di dalam keluarga maka antar anggota keluarga tidak dapat saling bertukar pemikiran dan berbagai masalah yang sedang terjadi (Saputra, 2017). Menurut Hurlock, 1997 (dalam Saputra, 2017) menjelaskan bahwa komunikasi keluarga terbentuk dari sebuah struktur kehidupan di dalam keluarga yang terdapat unsur-unsur mulai dari pendidikan yang baik, norma, aturan, dan pembentukan karakter pada anak.

Namun komunikasi keluarga berbeda dengan komunikasi antar anggota kelompok biasa. Komunikasi yang terjadi dalam suatu keluarga berbeda dengan komunikasi keluarga lain. Setiap keluarga memiliki pola komunikasi tersendiri. Hubungan antara orang tua dan anak menunjukkan adanya keragaman yang sangat luas. Komunikasi keluarga harus sering berinteraksi terhadap anggota keluarga lainnya, seperti orang tua kepada anaknya. Hal ini akan menjadikan wadah dalam membentuk dan mengembangkan nilai maupun sikap yang dibutuhkan saat berada di lingkungan sosial mereka. Menurut Anita Taylor (dalam Istiyanto, 2007) keluarga merupakan sebuah kelompok sosial terkecil dalam masyarakat yang memiliki ciri tertentu dan bentuk komunikasi yang berbeda dengan kelompok sosial lain.

Doherty (1997) dalam penelitian (Palmer *et al*, 2007) menjelaskan bahwa betapa pentingnya komunikasi dalam hubungan berkeluarga, hal tersebut dapat menciptakan sesuatu yang harmonis. Dengan adanya berkumpul bersama saat hari libur dirumah, berbagi cerita saat

malam hari. Hubungan yang positif yang terjadi dalam keluarga akan meningkatkan keharmonisan didalamnya.

1.2.2 Teori Skema Hubungan Keluarga

Alasan perlunya mengambil teori ini adalah teori ini pun dapat digunakan pula pada hal-hal yang bersifat kualitatif dan operasionalnya. Walaupun teori yang pada awalnya untuk melihat relasi variabel satu dengan yang lainnya. Teori Skema Hubungan Keluarga adalah teori mengenai hubungan keluarga yang dikembangkan oleh Mary Anne Fitzpatrick. Hal ini terjadi atas pengetahuan mengenai diri sendiri, diri orang lain, hubungan yang sudah dikenal dan mengetahui bagaimana cara untuk berinteraksi yang terjadi dalam suatu hubungan. Teori ini memberikan gambaran terhadap suatu hubungan yang berdasarkan pengalaman sendiri dan memandu perilaku dalam menjalani suatu hubungan. Suatu skema merupakan ingatan yang telah terorganisir yang akan digunakan pada setiap saat seseorang berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda, maka skemanya pun akan berbeda. Komunikasi dalam sebuah keluarga merupakan hal penting karena menentukan perubahan bentuk dari sebuah keluarga. Perubahan ini akan memperlihatkan sebagai mekanisme yang paling efektif untuk menentukan peran keluarga, dan aturan yang berlaku dalam hubungan keluarga, menurut Le Poire, 2006 (dalam Santosa, 2019).

Menurut Fitzpatrick dkk, komunikasi keluarga tidak terjadi secara *random*, namun sangat berpola berdasarkan pada skema-skema tertentu yang menentukan bagaimana anggota keluarga saling berkomunikasi (LittleJohn & Karen, 2009). Dalam sebuah skema keluarga mencakup bentuk orientasi. Adapun dua tipe orientasi yang menonjol yaitu : 1) *Conversation Orientation* (orientasi percakapan), orientasi ini merupakan keluarga yang memiliki skema percakapan tinggi atau terbiasa dengan melakukan percakapan antar anggota keluarga. Keluarga menciptakan bahwa semua anggota keluarga didorong untuk ikut berpartisipasi dalam melakukan percakapan tanpa batas dengan berbagai topik (Koerner&Fitzpatrick, 2006). Dalam skema percakapan tinggi, keluarga akan lebih menghabiskan waktunya bersama. Seperti aktivitas-aktivitas yang ada dalam keluarga dan saling bertukar pikiran. Keluarga dengan skema percakapan tinggi akan menekankan pada pentingnya komunikasi yang lebih terbuka dalam memberikan edukasi maupun sosialisasi kepada anak-anaknya, antar anggota keluarga terutama orang tua dan anak akan aktif berinteraksi satu sama lain (Koerner & Fitzpatrick, 2006). Namun keluarga yang memiliki skema percakapan rendah yaitu keluarga yang tidak terbiasa menghabiskan waktu bersama. Akan lebih jarang berinteraksi antar anggota keluarga. 2) *Conformity Orientation* (orientasi kepatuhan), orientasi ini merupakan keluarga dengan skema kepatuhan tinggi memiliki anak-anak yang terbiasa berkumpul dan selalu mematuhi

aturan yang telah dibuat oleh orang tuanya. Begitu pun sebaliknya keluarga yang memiliki skema kepatuhan rendah yaitu anggota keluarga yang tidak terbiasa berkumpul sehingga mereka tidak memperdulikan aturan yang ada dan lebih suka menyendiri atau individualistik. Keduanya merupakan hal penting, sehingga keluarga-keluarga berbeda dalam jumlah percakapan dan kepatuhan yang dicakup oleh skema keluarga tersebut. Dalam sebuah hubungan selalu terdapat konflik yang terjadi didalamnya, tidak lain halnya pada hubungan sebuah keluarga (Santosa, 2019).

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis pada keseluruhan objek mengenai penelitian komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif *game online*. Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah cara untuk menjelaskan sebuah realitas secara deskriptif dan menggunakan kalimat yang jelas. Kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata maupun tulisan atau lisan dari responden dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2010:4). Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif berbentuk deskriptif, penelitian ini menggunakan jenis yang bertujuan untuk memaparkan situasi dan peristiwa, mendiskripsikan secara rinci mengenai objek yang akan diteliti adalah orang tua dan anak yang gemar bermain *game online*.

Penelitian ini akan menggunakan teknik Purposive Sampling, merupakan cara pengambilan data maupun sampel dengan menentukan responden sesuai kriteria penelitian ini (Sugiono, 2001). Dalam penelitian ini subyek yang akan diteliti dengan kriteria yakni orang tua yang memiliki anak dengan usia 10-12 tahun dan gemar bermain *game online*, dan informan yang digunakan sebanyak 4 keluarga, diantaranya yaitu 4 orang tua dan 4 orang anak. Orang tua yang akan diambil adalah ayah dan ibu. Kriteria informan dari kata gemar dalam penelitian ini adalah anak yang sangat menyukai dan sering memainkan *game online Mobile Legends*, sehingga membuat si anak lupa dengan kewajibannya seperti jadi malas untuk belajar.

Tabel 1. Daftar Informan

No.	Nama	Umur	Pekerjaan
1	a. Nurul Hidayati	43 tahun	Ibu Rumah Tangga
	b. Muslimin	44 tahun	Karyawan Swasta
	c. Syah Anam F.F	12 tahun	Pelajar
2	a. Marwah	35 tahun	Guru

	b. Asep	37 tahun	Karyawan Swasta
	c. Muhammad Alfarizki	12 tahun	Pelajar
3	a. Emi Susanti	38 tahun	Ibu Rumah Tangga
	b. Sahid	44 tahun	Karyawan Swasta
	c. Muhammad Najib E	12 tahun	Pelajar
4	a. Siti Masito	49 tahun	Ibu Rumah Tangga
	b. Budi	50 tahun	Karyawan Swasta
	c. Agung	12 tahun	Pelajar

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dengan data kualitatif yang berupa kumpulan kata-kata, bukan rangkaian angka dan tidak dapat disusun dalam kategori atau struktur klasifikasi. Data yang dapat dikumpulkan yaitu dengan wawancara secara mendalam. Wawancara akan dilakukan dengan cara terpisah antara orang tua dan anak.

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Hubberman, antara lain : 1) Pengumpulan Data yaitu tahap dimana data yang diperoleh dari hasil wawancara yang akan dikumpulkan. 2) Reduksi Data yaitu tahap proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data mentah yang telah dicatat menjadi informasi yang lebih mudah untuk dipahami. 3) Penyajian Data yaitu menyajikan data-data berupa sekumpulan informasi yang tersusun dalam bentuk uraian singkat dan kategori lainnya. 4) Penarikan Kesimpulan yaitu tahap akhir dimana analisis data yang dilakukan dilihat dari hasil reduksi data dan rumusan masalah dengan tujuan yang akan dicapai. Data yang sudah terkumpul akan diambil dengan penarikan kesimpulan (Alfian, 2016).

Dalam penelitian ini validitas data yang digunakan menggunakan Triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan atau mengecek ulang data dari sumber yang berbeda. Teknik triangulasi ini merupakan teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data untuk keperluan pengecekan data atau sebagai perbandingan dalam data. Dalam penelitian ini peneliti akan membandingkan hasil wawancara dari informan satu dengan informan lainnya (Kriyantono, 2006).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui percakapan yang dilakukan dalam skema hubungan keluarga pada orang tua yang memiliki anak gemar bermain *game*

online Mobile Legends. Pada penelitian ini informan terdiri 4 (empat) anggota keluarga orang yakni diantaranya 4 (empat) orang tua (ayah dan ibu) dan 4 (empat) orang anak. Namun peran yang diambil paling utama adalah ibu, karena biasanya ibu yang selalu berada di rumah menemani anaknya dalam kegiatan sehari-hari.

Proses wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara secara fleksibel agar informan dapat menyampaikan jawabannya dengan nyaman dan mendalam pada proses wawancara. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data mengenai bagaimana skema percakapan orang tua dan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif *Mobile Legends*. Berikut hasil penelitian sesuai dengan teori Skema Hubungan Keluarga :

3.1.1 *Conversation Orientation*

Anindita (2019) mendefinisikan bahwa *Conversation Orientation* (orientasi percakapan) merupakan komunikasi yang terfokus pada bagaimana keluarga menciptakan sebuah percakapan antar anggota keluarga terutama orang tua dengan anak.

Informan menjelaskan skema percakapan yang telah dilakukan dengan anaknya saat di rumah. Seperti yang telah diungkapkan oleh informan dari keluarga 1:

“kalo pas anak lagi nonton tv aja sih mba, ya saya deketin terus saya ajak ngobrol” (Wawancara keluarga 1, 17 Mei 2020).

Dalam wawancara dengan informan dapat dilihat bahwa percakapan orang tua dengan anak biasa dilakukan dan meluangkan waktunya bersama. Orang tua dan anak saling terbuka dan saling berbagi cerita dilakukan pada saat berkumpul keluarga sambil menonton TV. Begitu pun si anak mengatakan hal yang serupa dengan orang tuanya, seperti yang telah dikatakan oleh informan anak dari keluarga 1 :

“tiap hari sih, biasanya kalo pas aku pulang tadarus gitu ngomong-ngomong sama mama” (Wawancara anak keluarga 1, 20 Mei 2020)

Dalam wawancaranya anak menjelaskan bahwa ia terbiasa berkomunikasi dengan orang tuanya pada saat pulang dari kegiatannya mengaji pada malam hari.

Hal yang sama juga dikatakan oleh informan keluarga 2 bahwa terbiasa juga melakukan percakapan dengan si anak.

“biasanya sih kalo pas pulang sekolah gitu ya kaya tadi saya sering nanya tentang gimana belajar di sekolah bisa apa engga, terus nilai nya berapa, terus yang dipelajarin hari ini apa aja, ada PR apa engga. Biasanya sih itu yang pertama kali saya eee... tanya ke anak saya pada saat udah mulai istirahat di rumah” (Wawancara keluarga 2, 17 Mei 2020).

Informan Marwah pun biasa melakukan percakapan dengan anak pada saat sedang istirahat dirumah. Dengan melakukan komunikasi pada saat istirahat akan membuat anak lebih mudah terbuka dengan orang tuanya. Informan anak pun memberikan pernyataan bahwa ia terbiasa melakukan komunikasi dengan orang tuanya pada saat pulang bermain. Berikut kutipan wawancara dengan informan anak dari keluarga 2 :

“hampir setiap hari sih, pas aku pulang main gitu” (Wawancara anak dari keluarga 2, 20 Mei 2020).

Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan orang tua dan anak dari keluarga 1 dan 2 dapat dijelaskan bahwa mereka terbiasa melakukan percakapan pada saat anak sedang disuruh melakukan kegiatan rumahnya.

Seperti yang terdapat dalam penelitian (Santosa, 2019) bahwa komunikasi orang tua dan anak akan lebih efektif jika terbiasa dilakukan dalam kesehariannya. Hal tersebut akan membuat orang tua lebih mudah untuk memantau kegiatan anak.

(Anindita, 2019) bahwa melalui *sharing* dan diskusi, orang tua dapat bekerja sama dalam memberikan edukasi mengenai *game online*. Orang tua percaya dengan adanya komunikasi bersama anak dapat mendidik mereka dan membangun kebiasaan hidup sosial yang baik.

Selanjutnya informan keluarga 3. Pada informan keluarga 3 mengatakan bahwa hanya melakukan percakapan pada saat makan. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Biasanya pas lagi makan doang, hmm.. ntar selebihnya dia lebih suka mainan hp, ya.. mainan game nya itu” (Wawancara keluarga 3, 21 Mei 2020)

Wawancara juga dilakukan dengan anak, berikut kutipan wawancara :

“pas lagi buka puasa aja” (Wawancara anak dari keluarga 3, 21 Mei 2020)

Informan selanjutnya pun mengatakan bahwa terbiasa melakukan percakapan dengan anak pada saat waktu tertentu. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancara berikut :

“ya sering juga, kadang-kadang pas suka disuruh apa gitu..” (Wawancara keluarga 4, 21 Mei 2020).

“iya pas disuruh aja gitu, soalnya anaknya juga ga banyak ngomong sih. Ya paling nanti dia nonton TV, main hp, kalo engga keluar main tuh sama temennya. Tapi kalo sekarang kan si Agung mah pesantren ya mba. Jadi, palingan ngobrolnya dari HP, saya telpon ustadz nya disana.” (Wawancara keluarga 4, 28 Februari 2021)

Pada wawancara yang telah dilakukan dengan orang tuanya, anak juga memberikan pernyataan. Seperti yang dikatakan dalam wawancara :

“biasanya kalo pas disuruh-suruh gitu” (Wawancara anak dari keluarga 4, 21 Mei 2020)

Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan informan ibu dari keluarga 3 dan 4. Mereka hanya melakukan percakapan hanya pada saat-saat tertentu saja. Seperti yang dikatakan pada penelitian (Santosa, 2019) bahwa keluarga yang tidak terbiasa dengan melakukan percakapan dan tidak terbiasa meluangkan waktu bersama, mereka akan sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua harus aktif mengajak anak untuk melakukan percakapan agar mereka tidak merasa bosan. Sama halnya seperti yang dikatakan dalam penelitian (Widiyanto, Yoanita & Irawan, 2019) bahwa kurangnya komunikasi keluarga terutama dari orang tua pada anak akan membuat para anak melakukan komunikasi dengan dunia luarnya seperti bermain *game online*, mereka akan bermain gamenya dan membuat percakapan dalam *game online* tersebut. Efek dari seringnya memainkan *game online* ini membuat anak kurang peka dengan lingkungan sekitarnya.

Berikutnya informan juga menjelaskan bagaimana cara mereka untuk memberikan edukasinya kepada si anak mengenai dampak negatif dari game *Mobile Legends*. Seperti yang telah dikatakan oleh Informan keluarga 1 dalam wawancaranya sebagai berikut :

“hmm ya saya kasih tau mba, dari pada main Mobile Legends masih mendingan belajar, karena game online banyak merugikan malah jadi males soalnya ga belajar, tapi bukan cuma males belajar mba, males segala-galanya. Terus juga kan bisa ngerusak mata sama saraf otak mba kalo banyak main game” (Wawancara keluarga 1, 17 Mei 2020).

Namun dalam keluarga tidak hanya ibu yang berperan dalam memberikan nasihat-nasihat untuk anaknya, seorang ayah pun memberikan nasihat dan edukasi agar anak tidak kecanduan dalam bermain game *Mobile Legends*. Seperti yang telah dikatakan oleh informan ayah dari keluarga 1 dalam wawancaranya sebagai berikut :

“ya saya sih sering banget mba ngebilangin si Anam biar ga kebanyakan main game, biasanya saya bilang jangan main game mulu ntar bisa bodoh gitu-gitu sih.. ee sama ini sih ngerusak mata juga kan tiap main liat layar terus, itu juga kalo main lama banget hehe iya kadang sampe lupa waktu” (Wawancara keluarga 1, 5 Februari 2021)

Informan juga menjelaskan lebih detail alasan bermain game *Mobile Legends* ini dapat menyebabkan kebodohan dan merusak kesehatan mata. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancaranya :

“saya jelasin juga mba ke Anam nya, saya bilang ya bisa bodoh karena kamu kan main game terus jarang belajar nanti pas ulangan kalo ga belajar apa kamu bisa. Terus nilainya

dia juga pernah turun mba. Masalah ngerusak mata juga saya bilangin, ya dia ngerti kalo dibilangin tapi tetep aja main lagi..” (Wawancara keluarga 1, 28 Februari 2021)

Informan ayah dari keluarga 1 juga menjelaskan bahwa anak memberikan feed back yang baik. Hal tersebut dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut :

“ya alhamdulillah mba kadang anaknya paham terus juga nanya ke saya, katanya yah emang bener kalo kebanyakan main game bisa gila? Ya saya jawab iya gitu biar dia juga rada ngurangin main game nya itu” (Wawancara keluarga 1, 5 Februari 2021)

Kemudian informan ibu keluarga 2 juga menjelaskan bahwa game *Mobile Legends* memiliki dampak yang negatif untuk anaknya. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancaranya :

“Saya sih bilang gini, ya dampak negatifnya kalo main gadget atau apalagi Mobile Legends gitu, ya terutama yang saya nasehati buat kesehatan mata yah.. karena memang untuk radiasinya itu sangat bahaya buat mata, kemudian juga buat hmm... otaknya juga, ya itu dampak dari game Mobile Legends itu sendiri.. paling ya saya bilang gitu aja.kalo buat mata, nanti lama-lama matanya minus terus matanya rusak bisa-bisa nanti menimbulkan kebutaan yang kedua buat otaknya nanti lama-lama... banyak kan contoh-contoh kita liat di TV tuh.. gara-gara main Mobile Legends sampe ada yang gila masuk rumah sakit dan sebagainya gitu.. karena kecanduan. Ya paling itu aja sih” (Wawancara keluarga 1, 17 Mei 2020)

Berbeda dari keluarga 1 dan 4, ayah dari keluarga 2 ini jarang berada dirumah karena bekerja diluar kota. Namun ketika sedang berada dirumah si ayah pun melakukan percakapan dan selalu memberikan arahan maupun edukasi mengenai dari dampak negatif game online tersebut. Seperti yang telah dikatakan oleh informan ibu dari keluarga 2 dalam wawancaranya sebagai berikut :

“ayahnya jarang dirumah soalnya kan kerjanya juga jauh ya di Bandung, paling pulang nya seminggu sekali. Tapi ayahnya juga sering sih ngasih tau si Alpha, bilangin jangan sering main game ya nanti nilai kamu jelek, gitu sih biasanya..” (Wawancara ibu dari keluarga 2, 5 Februari 2021)

Anak dari keluarga 2 ini memiliki sifat yang terbuka dan mudah untuk diajak berdiskusi. Dalam wawancaranya ibu menjelaskan :

“anaknya gampang kalo diajak buat berdiskusi gitu, biasanya kalo ayahnya lagi dirumah atau saya gitu ya saya ajak ngobrol. Saya nanya emang enak nya apaan main game itu, nanti si Alpha bilang katanya seru mah soalnya kan temen-temen pada main juga. Habis itu baru deh dibilangin kalo jangan terlalu sering ya, saya juga kan ngebatesin dia buat main hp nya. Dan alhamdulillah sih anaknya nurut gitu.” (Wawancara ibu keluarga 2, 5 Februari 2021)

Ungkapan yang sama juga diutarakan oleh informan ibu dari keluarga 4 mengenai dampak negatif dari game *Mobile Legends* yaitu dapat menimbulkan masalah pada mata.

Informan ibu dari keluarga 4 pun menjelaskan bahwa dampak dari *Mobile Legends* akan berdampak pada mata, seperti yang telah dijelaskan dalam wawancaranya :

“Ya dibilangin aja jangan suka main Mobile Legends, soalnya engga bagus takut ngerusak mata, bisa bikin nilai di sekolah turun juga” (Wawancara keluarga 4, 21 Mei 2020)

Informan ayah dari keluarga 4 pun memberikan penjelasan mengenai bagaimana cara memberikan edukasi mengenai game kepada anaknya. Berikut wawancaranya :

“saya ngebilangin aja, agung jangan main game terus kan udah kelas 6 mau masuk SMP juga ntar kalo misal ga lulus terus nilainya jelek, gitu sih.. ntar anaknya langsung ngejawab ya jangan gitu lah masa agung ga lulus. Terus saya ngejelasin makanya jangan main game kan ga bagus bisa ngerusak mata juga, otak juga bisa ga fokus pas belajar”(Wawancara keluarga 4, 5 Februari 2021)

Dari hal tersebut terlihat bahwa para orang tua sangat mengkhawatirkan kesehatan mata pada anaknya. Namun bukan hanya kesehatan mata saja, dengan seringnya memainkan game *Mobile Legends* juga dapat menimbulkan kemalasan dalam belajar.

Anindita (2019) menjelaskan bahwa dalam mengambil keputusan dan memberikan edukasi, dapat menjelaskan dan memberi pengertian pada anak. Sehingga anak dapat memahami apa yang telah disampaikan orang tua.

Kemudian pernyataan dari keluarga 3 yang memberikan edukasi kepada si anak mengenai dampak negatif dari seringnya bermain gadget terutama game *Mobile Legends* yang sering kali dimainkan oleh anaknya. Sebagai berikut wawancara yang dilakukan dengan informan keluarga 3:

“Saya sih ambil contohnya kan suka ada tuh di medsos, kalo mainan itu matanya rusak terus setres, depresi gitu” (Wawancara keluarga 3, 21 Mei 2020).

Sama halnya dengan ayah dari keluarga 2 yang jarang berada dirumah karena bekerja diluar kota. Namun dalam wawancaranya ibu mengatakan bahwa ayah tidak terlalu memperdulikan anaknya pada saat bermain gadgetnya. Berikut wawancara :

“kalo ayahnya sih rada cuek, anaknya main hp juga dibiarin. Jarang ngobrol juga sih.. mungkin gara-gara ayahnya jarang ada dirumah terus pas ayahnya dirumah ya pada sibuk sama hp nya masing-masing deh” (Wawancara ibu keluarga 3, 5 Februari 2021)

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa jarangnyanya melakukan percakapan dengan anak, orang tua tetaplah peduli dengan kondisi anak terutama bahayanya ketika terlalu banyak memainkan game online. Orang tua pun harus memberikan pengawasan maupun edukasi kepada anak. Seperti yang terdapat dalam penelitian (Nurlaela & Ibsik, 2017) bahwa tanpa adanya pengawasan dan edukasi yang diberikan orang tua akan memberikan dampak

negatif yang buruk bagi anak. Upaya dalam mengatasi berkurangnya dalam memainkan *game online* adalah dengan cara memberikan arahan maupun edukasi agar anak paham.

Aziz (2018) dalam penelitian (Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa salah satu daerah yang berada di Indonesia terdapat 10 anak terdiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan mendapatkan terapi khusus di rumah sakit. Kecanduan *game online* akan sangat berdampak buruk bagi anak-anak, terutama untuk anak-anak yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar. Sehingga diperlukan upaya agar mereka dapat terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti kecanduan *game online*.

Dalam beberapa penelitian mengatakan bahwa *game online* dapat berdampak pada prestasi si anak. Informan ibu dari keluarga 1 dan 3 menjelaskan bahwa prestasi si anak menurun karena terlalu sering bermain *game Mobile Legends*. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut :

“prestasinya ya rata-rata pada menurun mba hahaha susah kalo disuruh belajarnya sampe pusing saya” (Wawancara keluarga 1, 17 Mei 2020)

Informan keluarga 3 pun juga menjelaskan bahwa prestasi anak menurun setelah memainkan *game Mobile Legends* :

“ya alhamdulillah, kalo prestasi alhamdulillah sih lumayan, Cuma ya gitu lah pernah nurun soalnya belajarnya jadi kurang, dulu sih waktu sebelum main game ini rangking masih lumayan. Tapi pas udah main gamenya rangking nya jadi agak jauh nilainya juga” (Wawancara ibu keluarga 3, 21 Mei 2020)

Dapat disimpulkan bahwa sebuah prestasi akan menurun jika anak terlalu fokus dengan memainkan *game online* tersebut, mereka akan lupa dengan kewajibannya di sekolah. Menurut (Kawung, Himpong, & Marentek, 2016) bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai setelah belajar maupun usaha yang sudah dilakukan agar memperoleh pengetahuan dan mendapatkan pencapaian yang baik. Jika hal tersebut tidak pernah dilakukan maka prestasi akan menurun.

Ghuman & Griffiths (2012) dalam penelitiannya (Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa adanya masalah yang akan timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli dengan lingkungan sekitar, lupa waktu, dan menurunnya prestasi akademik, dan fungsi kehidupan lainnya.

Sebagai orang tua harus bisa memberikan batasan-batasan kepada si anak saat bermain *game Mobile Legends*. Dalam wawancara kali ini orang tua memiliki cara tersendiri untuk anak agar menjadi berkurang dalam memainkan *game Mobile Legends* tersebut. Seperti yang telah dikatakan oleh informan ibu dari keluarga 2 dalam wawancaranya :

“kalo saya ga mengurangi sih, karena memang ada batasannya yah, batasan cuma hari sabtu sama minggu aja, itu juga engga boleh lebih dari 2 jam. Setelah dia main game online 2 jam sabtu sama minggu yaudah setelah itu ga boleh main lagi.” (Wawancara keluarga 2, 17 Mei 2020)

Seperti yang telah dijelaskan dalam penelitian (Nurlaela & Ibsik, 2017) bahwa memperketat peraturan yang ada dengan memberikan waktu yang terjadwal pada anak untuk memainkan *game online* agar mereka lebih terbiasa dan dapat memanfaatkan waktu melainkan ada waktu untuk belajar. Sehingga tidak memberikan kebebasan pada anak untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya seperti bermain game.

Sedangkan informan lain memberikan cara yang berbeda :

“ya caranya, saya sebagai orang tua sih saya coba masukin kedalam kegiatan-kegiatan yang positif, misal ikut les main bola, kita ajak keluar rumah ya semacam jalan-jalan gitu” (Wawancara keluarga 1, 17 Mei 2020)

Dari hasil wawancara dengan ibu dari keluarga 1 dapat disimpulkan bahwa dengan diberikannya kegiatan-kegiatan diluar sekolah akan memberikan sisi positif pada anak. Sehingga anak tidak bosan dirumah, begitu pun menjadi jarang memainkan game *Mobile Legends* karena ia memiliki kegiatan lain.

Informan berikutnya pun mengatakan hal yang sama dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Dalam wawancara nya bersama informan ibu dari keluarga 4 sebagai berikut :

“ya dia kan suka tuh bikin makanan gitu, kadang-kadang ya saya suruh buat bikin gitu. Apalagi selama masa covid ini, dirumah dia sering bikin-bikin makanan, ya.. kaya ice cream gitu kemarin dia habis bikin, jadi nya bisa ngurangin buat dia main game” (Wawancara keluarga 4, 21 Mei 2020)

Dalam penelitian (Olifia & Nuraini, 2018) menjelaskan bahwa tidak akan bisa untuk menghindarkan anak dari game *Mobile Legends* yang biasa mereka mainkan, setidaknya orang tua masih bisa untuk mengurangi para anak bermain *game online*.

Kemudian keluarga 3 memiliki cara yang berbeda dengan keluarga 1,2, dan 4. Orang tua dari keluarga 3 hanya memarahi anak tanpa memberikan kegiatan-kegiatan lain yang menurut anak lebih menyenangkan. Berikut wawancara dengan keluarga 3 :

“ya itu paling diomelin terus dibilangin gitu, tapi tetep aja ya susah. Paling ini sih ntar lulus mau dipondokin aja” (Wawancara Keluarga 3, 21 Mei 2020)

Orang tua harus memiliki cara tersendiri dan memberikan kegiatan yang menyenangkan agar anak tidak selalu fokus pada game onlinenya, dengan cara hanya dimarahi tidak membuat

anak menjadi mengurangi gamenya bahkan akan lebih sering memainkan game online tersebut. Hal tersebut dikarenakan anak menjadi bosan sebab tidak ada kegiatan lain.

Sama halnya seperti yang dikatakan dalam penelitian (Novrialdy, 2019) bahwa anak akan merasa bosan

3.1.2 *Conformity Orientation*

Conformity Orientation (orientasi kepatuhan) merupakan keluarga yang memiliki cara hidup maupun perilaku dan nilai-nilai kehidupan yang sama. Keluarga dengan orientasi kepatuhan tinggi memiliki anak-anak yang sering berkumpul dengan orang tuanya. Namun sebaliknya keluarga yang memiliki orientasi kepatuhan rendah merupakan anak yang lebih sering menyendiri atau individualistis.

Informan anak menjelaskan mengenai kepatuhannya dengan orang tua. Seperti yang telah dijelaskan oleh informan Syah Anam dalam wawancaranya berikut :

“setiap hari aku dimarahin mama, tapi diem aja” (Wawancara anak dari keluarga 1, 20 Mei 2020)

Dalam wawancaranya si anak menjelaskan bahwa ketika sedang dimarahi atau diberikan nasihat oleh orang tuanya ia akan diam. Disini informan menjelaskan bahwa dia akan menurut kepada orang tuanya jika diberikan nasihat. Hal yang sama juga dijelaskan dengan informan Alfarizki dan Agung bahwa selalu nurut saat diberitahu mengenai game *Mobile Legends*.

“pernah, diem aja nurut sama si mama” (Wawancara anak dari keluarga 2, 20 Mei 2020)

“pernah sih, ya nurut aja” (Wawancara anak dari keluarga 4, 21 Mei 2020)

Ketiga informan anak dalam wawancaranya mengatakan hal yang sama, bahwa mereka selalu mematuhi aturan yang telah dibuat oleh orang tuanya. Tidak adanya perdebatan antara anak dan orang tua, ketika para informan diberikan nasihat mengenai dampak negatif dari game *Mobile Legends* yang sering mereka dimainkan.

Dalam wawancara yang telah dilakukan oleh ketiga informan diatas bahwa anak akan nurut dan diam ketika diberikan nasihat oleh orang tuanya. Hal ini termasuk golongan skema kepatuhan tinggi. Seperti yang dikatakan dalam penelitian (Widiyanto, Yoanita & Irawan, 2019) bahwa anak yang memiliki skema kepatuhan tinggi akan lebih menuruti perintah orang tuanya. Sebab anak sudah terbiasa meluangkan waktu bersama dengan orang tua dan akan membuat si anak lebih mudah jika diberikan arahan.

Dalam penelitian (Nurlaela & Ibsik, 2017) menjelaskan bahwa adanya bentuk pengawasan pada anak berupa perhatian dalam berbagai hal, seperti mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh anak dan lebih bersikap tegas kepada anak. Dengan ini anak akan lebih

memahami apa yang telah dibicarakan oleh orang tuanya, dan menuruti nasihat-nasihat yang diberikan orang tuanya.

Para informan mengaku ketika sering memainkan gamenya akan dihukum oleh orang tua nya. Seperti yang telah dijelaskan dalam wawancaranya bersama informan Syah Anam :

“pernah, biasanya dijewer kalo engga hp nya disita” (Wawancara anak dari keluarga 1, 20 Mei 2020)

Informan Syah Anam menjelaskan bahwa ia pernah diberikan hukuman oleh orang tuanya karena terlalu banyak memainkan *game Mobile Legends* yang ada pada *gadgetnya*.

Pernyataan serupa juga diungkapkan oleh kedua informan lainnya bahwa mereka pun sering diberikan hukuman oleh orang tua nya ketika sering bermain *game online*. Dalam wawancaranya Alfarizki dan Agung mengatakan hal yang sama, yaitu sebagai berikut :

“pernah, ya diambil hp pas aku lagi main” (Wawancara anak dari keluarga 2, 20 Mei 2020)

“pernah, ya engga boleh main lagi” (Wawancara anak dari keluarga 4, 21 Mei 2020)

Kedua informan mengatakan jika terlalu sering memainkan game maka hp akan direbut oleh orang tuanya.

Seperti yang telah dijelaskan dalam penelitian (Novrialdy, 2019) bahwa ketegasan orang tua merupakan hal yang penting bagi anak-anak agar nantinya anak tidak menjadi pacandu *game online*. Anak akan merasakan efek jera jika diberikan hukuman maupun sanksi dari orang tuanya apabila telah melakukan kesalahan.

Selanjutnya *conformity orientation* terdapat skema kepatuhan rendah. Hal tersebut merupakan anggota keluarga yaitu anak yang memiliki nilai individualis yang tinggi, tidak mau mendengarkan nasihat maupun pendapat yang diberikan oleh orang tuanya. Sama halnya seperti Informan Najib yang mengatakan bahwa ia jarang mematuhi aturan orang tuanya. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancara nya sebagai berikut :

“Sering banget, ya aku diem aja sih. Tapi ntar kadang aku suka ngebantah sih hehe” (Wawancara anak dari keluarga 3, 21 Mei 2020)

Informan Najib menjelaskan bahwa ia pernah diberikan nasihat oleh orang tuanya karena main gamenya tersebut. Namun informan anak ini terkadang tidak mau mendengarkan nasihat orang tuanya. Sama halnya yang terdapat pada penelitian (Santosa, 2019) bahwa anak yang tidak terbiasa melakukan komunikasi atau meluangkan waktu bersama dengan orang tuanya akan susah untuk diberikan arahan atau nasihat. Hal yang terjadi pada informan Najib ini termasuk golongan skema kepatuhan rendah.

Informan Najib tidak mematuhi nasihat yang diberikan oleh orang tuanya, karena jarangya melakukan percakapan. Sehingga membuat si anak pun merasa jika bermain game dan gadgetnya menghilangkan rasa bosan. Seperti dalam penelitian Rayadi (2018) bahwa orang tua adalah salah satu tempat bercerita dan berbagi suka duka bagi anak-anaknya. Maka dalam sebuah keluarga komunikasi harus tetap dijaga dengan baik. Jika komunikasi dalam anggota keluarga pun jarang dilakukan akan berakibat kepada anak. Anak yang memiliki komunikasi yang jarang dilakukan dengan keluarganya terutama orang tua akan mencari kesenangan diluar. Salah satu cara mereka untuk mencari kesenangannya adalah dengan bermain *game online*.

Najib mengatakan jika terlalu sering bermain game maka gadget miliknya akan disita oleh ibu nya. Seperti yang telah dikatakan dalam wawancaranya sebagai berikut :

“pernah, diomelin terus hp nya disita” (Wawancara anak dari keluarga 3, 21 Maret 2020)

Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan informan Najib bahwa ia pernah diberikan hukuman oleh orang tuanya ketika terlalu banyak memainkan gadgetnya.

Pernyataan diatas terlihat bahwa anak yang sering bermain *game online* harus diberikan hukuman agar tidak kebiasaan. Jika anak tidak diberikan sanksi hukuman, maka anak akan lebih bebas dan tidak peduli dengan waktu. Seperti yang terdapat dalam penelitian (Rayadi, 2018) bahwa anak yang banyak memainkan *gadget* harus diberikan hukuman maupun sanksi.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dilihat bahwa dalam penelitian komunikasi orang tua dan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif game *Mobile Legends* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana orang tua memberikan edukasi kepada anak mengenai dampak negatif dari game online ini terdapat beberapa tipe. Penelitian yang dilakukan pada empat ibu dan empat anak, menemukan hasil bahwa komunikasi orang tua dengan anak berdasarkan skema hubungan keluarga mencakup dua jenis orientasi yaitu *conversation orientation* (orientasi percakapan) dan *conformity orientation* (orientasi kesesuaian).

Conversation orientation pada informan keluarga 1 dan 2 yang terbiasa melakukan komunikasi dengan anak pada kegiatan-kegiatan tertentu, seperti pada saat berkumpul dengan keluarga. Seperti dalam penelitian Santosa (2019) menjelaskan bahwa komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak akan lebih efektif jika dilakukan pada saat berkumpul dengan keluarga. Hal tersebut akan jadi lebih mudah untuk melakukan pemantauan terhadap anak. Namun informan keluarga 3 dan 4 tidak terbiasa melakukan komunikasi dengan anak. Hal tersebut dapat membuat anak akan lebih sulit untuk diberikan pemahaman karena jarang adanya komunikasi antara orang tua dan anak. Dengan kurangnya berkomunikasi dalam

keluarga terutama dari orang tua kepada anak akan membuat anak merasa kesepian dan akan melakukan kegiatan agar tidak bosan seperti bermain *game online* (Rayadi, 2018).

Bagi orang tua yang terbiasa melakukan percakapan dengan anak dapat membantu mereka saat memberikan pemahaman kepada anak untuk mengurangi bermain *game online* tersebut. Dari pengamatan yang dilihat, dalam keempat anggota keluarga yang diantaranya orang tua (ayah dan ibu) memberikan edukasi kepada anak dengan berbagai macam cara. Pada informan keluarga 1,2,3, dan 4 memberi tahu bahwa dengan seringnya memainkan *game Mobile Legends* akan berdampak pada kesehatan mata jika terlalu sering main *game online* tersebut. Selain akan berdampak pada kesehatan mata, informan keluarga 2 dan 3 pun menjelaskan bahwa akan berdampak pula pada mental healthnya seperti depresi. Seperti yang telah dikatakan dalam jurnal (Young, 2009) bahwa orang yang terlalu sering *game online* akan berakibat gangguan mental atau bisa disebut dengan *gaming disorder*. Penyebab lainnya adalah terjadinya rasa malas pada anak. Namun orang tua pun menjelaskan penyebab dari rasa malas pada anak, seperti malas belajar yang nantinya mengakibatkan menurunnya nilai pada sekolah. Seperti yang dijelaskan dalam jurnal (Partini, 2010) bahwa pendidikan memiliki peranan penting bagi perkembangan siswa. Dengan prestasi yang didapat dapat mengembangkan potensi-potensi agar menjadi pribadi yang baik.

Anak yang sering memainkan *game online* akan asik dengan dunia *game nya* dan akan lupa dengan kewajibannya seperti belajar. Dengan ini orang tua harus memberikan kegiatan tambahan sehingga anak akan jarang memainkan *game Mobile Legends*. Seperti yang dilakukan pada informan keluarga 1 dan 4, mereka membuat kegiatan tambahan agar anak tidak selalu memainkan *game Mobile Legends*, seperti kegiatan ekstrakurikuler bermain bola, dan membuat makanan yang menarik di rumah. Sama halnya dengan penelitian Novrialdy (2019) yang mana para orang tua mengajak anak melakukan kegiatan lain kepada anak mereka untuk hal-hal yang menyenangkan bagi para anak seperti jalan-jalan sore maupun kegiatan tambahan di sekolah.

Selain memberikan kegiatan-kegiatan tambahan, orang tua pun harus memberikan batasan pada anak untuk memainkan *gadgetnya*. Seperti yang telah dilakukan oleh informan keluarga 2 bahwa ia memberikan batasan kepada anak. Sama halnya dalam jurnal (Olifia & Nuraini, 2018) anak harus diberikan batasan waktu ketika memainkan *game online*, jika anak diberikan kebebasan maka ia akan merasa bebas dan akan mengakibatkan candu dalam memainkan *game online*.

Menurut Olifia & Nuraini (2018) bahwa sosok paling penting dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari bermain *game online* adalah orang tua. Maka orang tua

sangatlah berperan besar dalam membimbing maupun memberikan cara-cara lain agar anak tidak terlalu fokus pada game *Mobile Legends*. Fungsi terpenting dari keluarga terutama orang tua adalah melakukan sosialisasi pada anak. Dengan adanya sosialisasi, anak akan memperoleh keyakinan maupun perilaku yang mudah tersampaikan padanya (Lalamentik, 2019).

Pada penelitian ini tipe selanjutnya adalah *conformity orientation* yang terdapat anak-anak yang terbiasa berkumpul dengan orang tuanya dan memiliki tingkat kepatuhan pada orang tua. Ada pula anak yang memiliki sifat individualis. Anak yang memiliki tingkat kepatuhan pada orang tuanya, jika pada saat melakukan kesalahan dan diberi nasihat akan lebih mudah diterima oleh anak. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Santosa (2019) anak yang memiliki tingkat kepatuhan pada orang tuanya akan lebih menuruti nasihat dari orang tuanya. Sebab dengan anak yang mudah diberikan pemahaman akan lebih mudah pula untuk menerima segala nasihat yang diberikan oleh orang tuanya.

Anak yang terlalu banyak memainkan game online seperti *Mobile Legends* sehingga lupa pada waktu, harus diberikan efek jera seperti hukuman dengan cara menyita *gadget* anak. Pada anak dari informan keluarga 2 diberikan batasan waktu untuk memainkan *gadgetnya* agar tidak selalu bermain game online. Sama halnya dalam penelitian (Lalamentik, 2019) bahwa orang tua akan memberikan hukuman pada anaknya jika terlalu sering bermain game dengan cara menyita *gadget* milik anak dalam jangka waktu seminggu.

Begitu pun anak yang memiliki sifat individualis seperti dalam penelitian ini, yang terdapat pada informan anak dari keluarga 3 akan lebih sulit untuk diberi tahu mengenai dampak-dampak negatif yang ada pada game *Mobile Legends*. Seperti yang terdapat dalam penelitian (Widiyanto, Yoanita & Irawan, 2019) anak jarang melakukan komunikasi dengan orang tuanya, sehingga mereka tidak terlalu memperdulikan nasihat yang diberikan orang tua. Anak akan lebih asik dengan game online nya.

Komunikasi orang tua dengan anak dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif game *Mobile Legends* sesuai dengan konsep jurnal penelitian dari (Lalamentik, 2019) bahwa komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak dalam satu ikatan anggota keluarga dimana orang tua akan lebih bertanggung jawab dalam mendidik anak. Dapat memberikan pemahaman bagi anak agar tidak kecanduan pada game. Jika anak sudah mulai kecanduan game secara berlebihan akan sangat bahaya, maka dapat mempengaruhi pada kesehatan dan prestasi di sekolah pun akan menurun. Hal itu disebabkan terlalu seringnya bermain game dan akan lupa dengan kewajibannya. Orang tua sangatlah berpengaruh terhadap kegiatan anak termasuk dalam mengawasi anak-anaknya, karena orang tua dapat memberikan batasan-batasan pada saat anak bermain game online.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa keluarga yang memiliki anak sering bermain game *Mobile Legends* ini memiliki tingkat *conversation orientation* yang berbeda. Ada orang tua yang memiliki tingkat skema percakapan tinggi dan ada pula yang rendah. Dalam kasus yang telah di analisis ditemukan pula tingkat *conformity* yang berbeda. Ada anak yang memiliki kepatuhan yang tinggi dan ada pula yang rendah. Maka, sesuai dengan teori Fitzpatrick (2006:57), terdapat dua tipe orientasi antara ibu dengan si anak, yaitu *conversation orientation* (orientasi percakapan) dan *conformity orientation* (orientasi kesesuaian).

Dalam beberapa orang tua menunjukkan terbiasanya melakukan percakapan dengan anak. Orang tua dalam tipe ini memiliki kesadaran bahwa dengan terbiasanya melakukan komunikasi dengan anak sangatlah penting untuk membangun keakraban antara orang tua dan anak. Namun terdapat juga orang tua yang tidak terbiasa melakukan percakapan dengan anak. Hal ini dikarenakan anaknya yang lebih banyak diam dan terlalu fokus pada game onlinenya.

Kemudian pada saat melakukan komunikasi dengan anak para orang tua pun memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari game *Mobile Legends* tersebut. Orang tua memberikan edukasi yang dijelaskannya berbagai macam, seperti akan mengakibatkan kemalasan, dapat merusak pada kesehatan mata, hingga berdampak pada kedepresian. Akibat kemalasan yang dimaksud yaitu malas dalam melakukan kegiatan lain seperti halnya kegiatan sekolah dan nilai bisa menurun.

Selanjutnya tipe orientasi konformitas, terdapat anak yang lebih mematuhi nasihat yang diberikan orang tuanya. Anak dalam tipe ini lebih mudah diberikan arahan agar tidak terlalu banyak memainkan game *Mobile Legends*. Beberapa anak diberikan batasan waktu untuk memainkan game *Mobile Legends*. Kemudian terdapat anak yang terlihat individualis atau jarang mematuhi nasihat yang telah diberikan orang tuanya. Pada saat diberikan arahan tidak memperdulikan orang tuanya.

Dari hasil penelitian ini penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya fokus pada bagaimana orang tua memberikan penanganannya pada anak dalam bermain game online lainnya seperti, *PUBG* dan *Free Fire*. Dalam hal ini, untuk memberikan sudut yang berbeda supaya hasil lebih maksimal.

PERSANTUNAN

Alhamdulillah saya ucapkan, atas ridho Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan penelitian dengan lancar. Pada kesempatan kali ini saya akan menyampakain rasa terima kasih atas dukungan dan doa dari kedua orang tua, Bapak Anton Eko S dan Ibu Sukatmi. Selain itu, tak lupa juga peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Ratri Kusumaningtyas, M.Si selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, arahan, dan saran hingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada saya selama menjalankan penelitian ini. Terakhir, saya ucapkan banyak terima kasih kepada para informan yang telah meluangkan waktu mereka untuk melakukan wawancara. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. R., Nanik, R., & Marisa, E. (2019). Perilaku Pemain Game Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Bungin, Burhan. (2007). Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Putra Grafika
- Kawung, P. M., Himpong, M. D., Marentek, E. A. (2016). Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak di Desa Sea Satu Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 5(2).
- Koerner, A. F & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family Communication Patterns Theory: A Social Cognitive Approach. *Engaging Theories in Family Communication. Multiple perspectives*, 50-65
- Kriyantono, R. (2016). Teknik Riset Praktis Komunikasi (1st Ed). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Lalamentik, T. S. (2019). Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak di Kelurahan Bahu Manado. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 8(2).
- LittleJohn, W. S & Karen, A. F. (2009). Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morisan. (2013). Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nurlaela & Ibsik, S. (2017). Dampak *Game online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, (1), 93-104.
- Nurudin, N. (2018). Media Sosial Baru dan Munculnya *Braggadocian Behaviour* di Masyarakat. *Jurnal Komuniti*, 10(01), 25-36.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Olifia, S., & Nuraini, D. (2018). Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Penggunaan Gadget. Universitas Satya Negara Indonesia
- Palmer, A. A., Freeman, P. A., & Zabriskie, R. B. (2007). Family Deepening: A Qualitative Inquiry into the Experience of Families Who Participate in Service Expeditions. *Journal of Leisure Research*. 39(3), 438-458.
- Partini, P. (2010). Studi Korelasi Persepsi Anak Pada Keharmonisan Keluarga Dengan Prestasi Belajar. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Permana, D.A.D. (2015). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain *Game online*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Prastya, M. R. G., Rande, S., & Ghufroon. (2018). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 110-124.
- Ramadhan, R. (2013). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Membentuk Perilaku Positif Anak Pada Murid SDIT Cordova Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 112-121.
- Rayadi. (2018). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- Santosa, M. A., & Naryoso, A. (2019). Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua dan Anak dalam Proses Pengembangan Bakat dan Pemilihan Karir Anak Dengan Pilihan Profesi Musisi. *Jurnal Interaksi Online*, 7(3).
- Saputra, A.G.E. (2017). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Perokok Aktif Usia Dini (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Perokok Aktif Usia 13-17 Tahun di Desa Ngreden Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiono. (2001). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Game dan Penanganannya. *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Thariq, M. (2018). Interpersonal Communication Role For Self-Concept of Children and Families. *Budapest Internasional Research and Critics (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 1(2), 181-194.
- Widiyanto, Y. A., Yoanita, D., & Aritonang, A. I. (2019). Komunikasi Keluarga yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain *Game Online*. *Jurnal e-Komunikasi*, 7(2).
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.